

ЗРАЗОК ЗАПОВНЕНОЇ АНКЕТИ ДЛЯ ПОДАЧІ ЗАЯВКИ НА ПРЕМІЮ

**Заявки приймаються на
prize.pinchukartcentre.org**

**У вас є 4 години
для заповнення
всіх полів заявки**

**ПРЕМІЯ
PINCHUK
ART
CENTRE
2020**

Індивідуальна заявка

ПІБ (українською) - Петренко Петро Петрович

ПІБ (англійською) - Petrenko Petro Petrovich

Дата народження - 10 травня 1989

Освіта - Харківська академія дизайну та мистецтв (станковий живопис)

Країна проживання - Україна

Область (регіон) проживання - Харківська область

Населений пункт, де живе - Харків

Адреса місця проживання - проспект Шевченко 29, кв.27

Контактний телефон - +380504000154

E-mail - petrenko@gmail.com

Підтвердження E-mail - petrenko@gmail.com

Адреса сайту - <http://petrenkoart.com.ua>

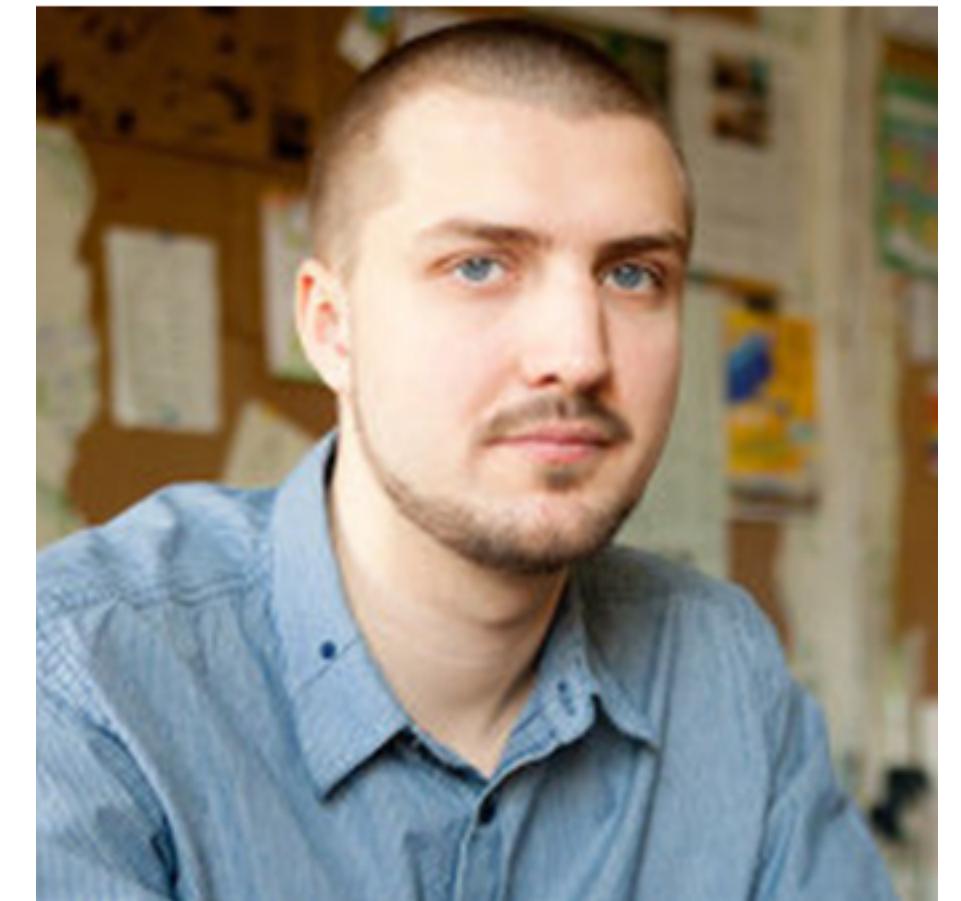


Фото учасника

Колективна заявка

Назва групи (Українською) - Петренко та Іванов

Назва групи (Англійською) - Petrenko and Ivanov

Контактний телефон - +380635674564

Контактний E-mail - petrenkoandivanov@gmail.com

Підтвердження E-mail - petrenkoandivanov@gmail.com

E-mail - petrenko@gmail.com

Підтвердження E-mail - petrenko@gmail.com

Адреса сайту - <http://petrenkoandivanov.com>

Відомості про учасників - на зразок заповнення індивідуальної анкети



Фото групи

Творча біографія

Текст творчої біографії повинен бути написаний від третьої особи. Це повинна бути коротка розповідь, в якій Ви перерахуєте основні і найважливіші факти про Ваше життя та творчий шлях. Відповіді на питання перераховані нижче можуть допомогти в написанні Вашої творчої біографії, однак, список не є вичерпним:

- Коли ви народилися? Де ви жили?
 - Яка ваша професія? Чому Ви вчилися?
 - Хто Вас вчив?
 - Теми Ваших робіт? Про що вони?
-

Зразок:

Народився в 1989 році в Харкові. Закінчив Харківську академію дизайну та мистецтва, відділення станковий живопис. Пріоритети – монументальний розпис, стріт арт, живопис, графіка. З 2012 року живе в Києві. У 2014- 2015 рр. навчався на «Курсі сучасного мистецтва» Школи візуальних комунікацій (Київ, авторки курсу Катерина Бадянова та Лада Наконечна). Роботи знаходяться в приватних колекціях США, Франції, Італії, Польщі, Німеччини, а також у колекції Музею Стріт Арту (Санкт- Петербург, Росія) і арт фонду IFAF (США).

Участь у виставках

Якщо відповідь так, то потрібно вказати перелік виставок та публікацій:

Персональні виставки:

2016 «Без назви», Port creative hub, Київ, Україна.

2014 «Udy – Cervo», проект «Indemonstrable», у співпраці з Віталієм Коханом, In primo luogo, Турин, Італія.
«Субобраз», в рамках проекту «РАС-UA Переосмислення», PinchukArtCentre, Київ, Україна.

2011 Спецпроект конкурсу «МУХІ», «Crystall Hall», Київ, Україна.

«Пісні що не потрапили до альбому», учбова лабораторія «Мистецтвознавчий центр Академія», Харків, Україна.

2010 Аудіоперформанс «Под ряпини», у співпраці з Антоном Лаповим, творчий експозиційний центр «ТЕЦ», Харків, Україна.

2009 «Табурет, або Табурет», Харківська муніципальна галерея, Харків, Україна.

Групові виставки:

2017 «Шум 26» (в рамках проекту «Parliament»), Ukrainian Pavilion, Венеція, Італія.

2016 «Ступінь залежності», BWA Wrocław, Вроцлав, Польща.
BIRUCHIY comes CLOSER, арт центр Closer, Київ, Україна.

2015 X ART-KYIV Contemporary 2015, Мистецький Арсенал, Київ, Україна.

2014 «Предчуття: українське мистецтво зараз», Saatchi Gallery, Лондон, Великобританія.

2013 Фестиваль аудіовізуального мистецтва «Тетраматика», Львів, Україна. Міжнародний симпозіум сучасного мистецтва Бірючий, півострів Бірючий, Україна.

«Місце зустрічі», «ІЗОЛЯЦІЯ. Платформа культурних ініціатив», Донецьк, Україна.

2012 Перша Київська міжнародна бієнале сучасного мистецтва ARSENALE 2012, Мистецький Арсенал, Київ, Україна.

2009 «Нова історія», у співпраці з Віталієм Коханом, Харківський художній музей, Харків, Україна.

Інформація про роботи/проекти

Робота/проект 1 (Зразок: робота Тарас Каменного)

Коротка назва (українською): “Етична пляма”

Коротка назва (англійською): “Ethical Stain”

Довга назва: Етична пляма (2016-2018)

Тип роботи: Інсталяція

Матеріал, з якого виготовлена робота:

Цифровий друк, папір, туш, перо, книга

Габарити: Інсталяція для заданого простору



Додати фото

Детальніше про проект

Відповіді на питання перераховані нижче можуть допомогти Вам розказати детально про Вашу роботу, однак, список не є вичерпним:

Опис роботи, що вона собою являє?

Опишіть ідею, яку ви хочете втілити

На яку реакцію ви розраховуєте від глядача?

Історія створення цієї роботи.

Хто або що вплинуло на художника при створенні цієї роботи?

Яким способом ви створили роботу, з якими матеріалами працювали, в якому медіа створена робота? Обґрунтуйте вибір медіа.

Детальніше про проект (українською)

Робота «Етична пляма» бере свій початок від «виставки», яку художник організував на будівництві, де він працював, у вільний від роботи час. Глядачем виставки стала тамтешня робітнича бригада. Художнику дали завдання прибрати територію, яка була надана сусідами у тимчасове безкоштовне користування, від будівельного сміття. Каменної скопав ту територію, таким чином оприявнивши реальні, до того часу невидимі, кордони сусідських територій. Лінія межі свіже скопаної землі утворила нову ділянку, що стає метафорою «нової», нічийної території.

Детальніше про проект (англійською)

The artwork “Ethical Spot” originates from the “exhibition” that was organized by the artist on the construction site where he worked, during his spare time. The local workers became the viewers of the exhibition. The artist was given the task to clean up the territory from the construction rubbish that was provided by locals for temporary free use. Kamennoi dug up that territory, thus revealing the real, by that time invisible borders of neighbouring territories. The borderline of the freshly dug up land has formed a new plot, which becomes the metaphor of a “new”, no-man’s territory.

Інформація про роботи/проекти

Робота/проект 2 (Зразок: робота Юліани Голуб)

Коротка назва (українською): “Алгоритмічна родина”

Коротка назва (англійською): “Algorithmic family”

Довга назва: Алгоритмічна родина (2017-2018)

Тип роботи: Інсталяція, 3D – відеосимуляція
в реальному часі, звук

Матеріал, з якого виготовлена робота: -

Габарити: 20 хвилин



Додати фото та відео

Детальніше про проект

Детальніше про проект (українською)

Робота Юліани Голуб «Алгоритмічна родина» – це відео-симуляція у реальному часі. Художниця розробила алгоритм, якому підпорядковується симуляція. Алгоритм аналізує новини, що надходять у реальному часі з новинних сайтів, а персонажі «Алгоритмічної родини» реагують на них. Їхні реакції передаються через рухи, звукові вигуки (бурчання, сміх, сльози), текстові репліки та мелодії. Персонажі здатні зображати вісім базових емоцій (гнів, страх, радість, смуток, роздратування, пожвавлення, натхнення, байдужість). Все їхнє життя підпорядковано новинам, випадковостям і схемам. Художниця поміщає родину у кухню – місце, яке з радянських часів уособлювало простір приватної непідцензурної бесіди. У цій роботі Голуб демонструє вплив медіа на звичайну родину, але у сьогоdnішній ситуації безперервного інформаційного потоку, коли споживання медіа доводиться до абсурду. Вільний доступ до інформації не гарантує її правдивості, а реакції на неї не виходять за межі особистого простору.

Детальніше про проект (англійською)

Juliana Golub's artwork the "Algorithmic Family" is a real-time video simulation. The artist has developed an algorithm to which the simulation obeys. The algorithm analyses news coming in real time from news sites, and the characters of the "Algorithmic Family" react to them. Their reactions are transmitted through movements, sonic cries (rumbling, laughter, tears), text cues and melodies. The characters are capable of depicting eight basic emotions (anger, fear, joy, sadness, irritation, revival, inspiration, indifference). Their whole life is a subject to news, accidents and schemes. The artist places the family in the kitchen - a place that from Soviet times personified the space of a private uncensored conversation. In this work, Golub shows the influence that media has on the life of the ordinary family, but in the current situation of continuous information flow, when media consumption falls to the point of absurdity. Free access to information does not guarantee its truth, and the reaction to it does not go beyond the personal space.

Інформація про роботи/проекти

Робота/проект 2 (Зразок: робота Романа Михайлов)

Коротка назва (українською): “Нема гри. Нема Герою.”

Коротка назва (англійською): “No Game. No Hero.”

Довга назва: No Game. No Hero. (2018)

Тип роботи: живопис

Матеріал, з якого виготовлена робота: папір, акрил

Габарити: 170 x 50 см.



Додати фото та відео

Детальніше про проект

Детальніше про проект (українською)

У роботі No Game — No Hero Роман Михайлов продовжує працювати над образом із живописної серії «Страх». З цієї серії викристалізувався центральний герой — чоловік, що біжить. В новій роботі Михайлов концентрується на образі героя в сучасному світі, де тренди замінені хайпами і необхідність герою чи то пак пророку піддається сумнівам. Художник долучає глядача до дослідження цього питання, пропонуючи йому спробувати себе у ролі героя або антигероя. Але сценарій гри припускає тільки два варіанти дії — або втікати, або доганяти.

Детальніше про проект (англійською)

Roman Mikhailov in his art work “No Game - No Hero”, continues to work on the image from his series “Fear”. The central hero appears from this series - a man who runs. In this new work, Mikhailov concentrates on the image of a hero in the modern world, where trends are replaced by hype and the need for a hero or a prophet. The artist draws the viewer to the study of this issue, inviting him to try himself as a hero or as an antihero. But the scenario of the game involves only two options for action - either run or catch up.